

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
MATEMATIKA BERNUANSIA ISLAMI  
BERBANTUAN INSTAGRAM**



**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Matematika

**Oleh :**

**AMIRUDDIN**

**NPM. 1611050118**

**Jurusan Pendidikan Matematika**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
MATEMATIKA BERNUANSIA ISLAMI  
BERBANTUAN INSTAGRAM**

**Skripsi**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Matematika**

**Oleh :**

**AMIRUDDIN**

**NPM. 1611050118**

**Jurusan Pendidikan Matematika**

**Pembimbing I : Dr. Nanang Supriadi, M. Sc  
Pembimbing II : Suherman, M. Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

## ABSTRAK

Dunia Pendidikan pada saat ini seharusnya bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi contohnya internet berguna untuk dijadikan sebagai bahan atau sarana dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran yang menarik juga seharusnya diterapkan dalam pembelajaran, namun hal ini masih menjadi kesulitan bagi pendidik sebab kurangnya kelengkapan perangkat pembelajaran yang dimiliki pendidik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan dan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik matematika bernuansa islami berbantuan *Instagram*.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu Borg dan Gall yang telah diperbarui oleh Sugiyono. Tahapan pada model Borg dan Gall yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik angket, wawancara, dokumentasi. Validasi dilakukan oleh tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga ahli Bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian ahli materi diperoleh persentase rata-rata 86% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli media diperoleh persentase rata-rata 82% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan ahli bahasa diperoleh persentase rata-rata 86% dengan kriteria “Sangat Layak”. Adapun hasil penelitian respon peserta didik dengan uji coba kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata 93% dengan kriteria “Sangat Layak” dan uji coba lapangan diperoleh persentase rata-rata 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan hasil analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran komik matematika bernuansa islami berbantuan *Instagram* tidak dapat dilakukan karena adanya wabah pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan media pembelajaran komik matematika bernuansa islami berbantuan *Instagram* layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

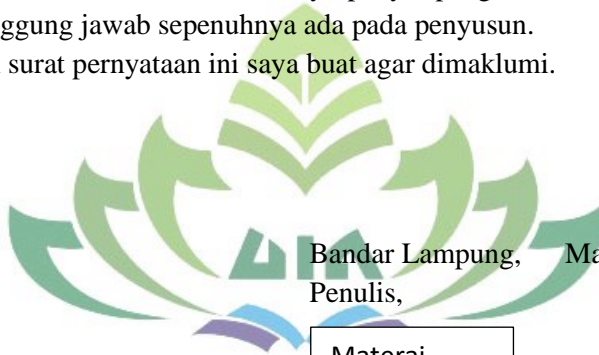
**Kata Kunci: Instagram, Komik, Media Pembelajaran**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amiruddin  
NPM : 1611050118  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Bernuansa Islami Berbantuan Instagram” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dimaklumi.



Bandar Lampung,     Maret 2021  
Penulis,

Materai

Rp.6000,-

Amiruddin

NPM. 1611050118



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK MATEMATIKA BERNUANS  
ISLAMI BERBANTUAN INSTAGRAM**

**Nama : Amiruddin  
NPM : 1611050118  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan  
Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Nanang Supriadi, M.Sc.  
NIP. 19791128 200501 1 005**

**Suherman, M.Pd.  
NIP. -**

**Mengetahui  
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika**

**Dr. Nanang Supriadi, M.Sc.  
NIP. 19791128 200501 1 005**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA BERNUANSA ISLAMI BERBANTUAN INSTAGRAM"** disusun oleh: Amiruddin, NPM. 1611050118, program studi Pendidikan Matematika, telah diujikan dalam sidang munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Jum'at/28 Mei 2021 pukul: 13.00-15.00 WIB

**Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Imam Syafei, M.Ag**

**Sekretaris : Novian Riskiana Dewi, M.Si**

**Penguji Utama : Hj. Netriwati, M.Pd.**

**Penguji I : Dr. Nanang Supriadi, M.Sc.**

**Penguji II : Suherman, M.Pd.**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**

**NIP. 196408281988032002**



## MOTTO

أَلَمْ يَعْلَم بِأَنَّ اللَّهَ يَرَىٰ ﴿١٤﴾

“Tidakkah dia mengetahui bahwa sesungguhnya Allah melihat (segala perbuatannya)”

(Q.S. Al-Alaq: 14)



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada Bapak ku Khoiruddin dan Ibu ku Rusnani yang aku sayangi karena Allah, Kakak ku yang aku sayangi karena Allah, Desva Ria Sendini yang tiada henti memberikan doa, nasihat, dan dukungan untuk ku. Adik ku Defta Tri Andini yang aku sayangi karena Allah, yang selalu menjadi alasan ku untuk menjadi orang yang lebih baik lagi. Almamater ku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.





## RIWAYAT HIDUP

Amiruddin, dilahirkan di Ogan Komering Ulu (OKU) pada tanggal 19 Desember 1998, anak kedua dari pasangan Bapak Khoiruddin dan Ibu Rusnani. Pendidikan dimulai dari SDN 8 OKU dan selesai pada tahun 2010, SMPN 2 OKU selesai pada tahun 2013, SMA Sentosa Bhakti Baturaja selesai dan mengikuti Pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester 1 Tahun Akademik 2016/2017.

Selama menjadi mahasiswa, penulis mengikuti kegiatan intra yaitu organisasi Himpunan Mahasiswa Matematika (HIMATIKA) UIN Raden Intan Lampung sebagai Ketua Departemen Komunikasi dan Informasi (KOMINFO).

Bandar Lampung,     Maret 2021  
Yang Membuat,



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillahirrabbi'l'alaamiin, Segala puji bagi Allah, Rabb semesta alam, yang telah memberikan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Bernuansa Islami Berbantuan Instagram”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu prasyarat dalam mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung. Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan serta saran dari berbagai pihak, maka secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Nanang Supriadi, S. Si, M.Sc selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Matematika yang juga sebagai Pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Suherman, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung khususnya di Prodi Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Drs. H. Erwandi selaku kepala sekolah SMP Sentosa Bhakti Baturaja yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu Guru serta Staff SMP Sentosa Bhakti Baturaja dan Para Siswa Khususnya Kelas VII.
7. Sahabat-sahabatku Inne Dwi Utari, Muhammad Sholeh, Destria Rachmadina yang telah mengisi hari-hari ku dengan banyak sekali bantuan, dukungan dan doa. Terima kasih Untuk kebersamaan selama 4 Tahun Ini dan semoga hingga tua nanti.

8. Sahabat-sahabatku dan kakak-kakakku (#TERCAPAI2021 GEMILANG) Andre Maulana, Nopin Kurniawansyah, Herwandi, Edo Widartha, Putra Z, Rifki Juliansyah, Latifah Indra Fauziah, Ciko Laksani, Risky ananda yang telah sabar memberikan banyak sekali bantuan, motivasi, semangat, dukungan dan do'a.
9. Teman-teman Angkatan 2016 Khususnya kelas C, teman-teman seperbimbingan, teman-teman KKN dan PPL yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang selalu menjadi teman mengejar impian dan menjadi keluarga terbaik selama ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis, yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua amal dan kebaikan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, maka kritik dan saran akan peneliti terima dengan segenap hati terbuka untuk skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak yang membutuhkan serta dapat menjadi amal ibadah. Aamiin Allahumma Aaamiin.



Amiruddin

NPM. 1611050118

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
 <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
F. Produk yang Diharapkan .....	9
G. Karakteristik Produk yang Dihasilkan .....	9
H. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Media Pembelajaran .....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	12
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	13
B. Komik Matematika .....	15
1. Sejarah Komik .....	15
2. Pengertian Komik .....	16
3. Bentuk Komik .....	16
4. Komik Sebagai Media Pembelajaran .....	17
C. Media Bernuansa Islami .....	17



D. Instagram .....	18
1. Sejarah Instagram .....	18
2. Pengertian Instagram.....	19
3. Fitur-Fitur Instagram .....	20
E. Penelitian Relevan .....	21
F. Kerangka Berpikir .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Jenis Penelitian .....	24
B. Metode Penelitian .....	24
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	25
1. Potensi dan Masalah .....	25
2. Pengumpulan Data .....	25
3. Desain Produk .....	25
4. Validasi Desain .....	26
5. Revisi Desain .....	27
6. Uji Coba Produk .....	27
7. Revisi Produk .....	27
8. Uji Coba Pemakaian .....	27
9. Revisi Produk .....	28
10. Produk Massal .....	28
D. Teknik Pengumpulan Data .....	28
1. Angket.....	28
2. Wawancara.....	28
3. Dokumentasi .....	28
4. Tes .....	28
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	29
1. Studi Pendahuluan.....	29
2. Instrumen Validasi Ahli .....	29
3. Instrumen Uji Coba Produk.....	29
4. Instrumen Tes .....	29
F. Teknik Analisis Data .....	29
1. Teknik Analisis Hasil Validasi Ahli.....	29
2. Teknik Analisis Hasil Uji Coba Produk .....	30
3. Analisis Uji Efektivitas .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
A. Hasil Penelitian .....	35

1. Potensi dan Masalah .....	35
2. Pengumpulan Data .....	36
3. Desain Produk .....	36
4. Validasi Desain .....	37
5. Revisi Desain .....	44
6. Uji Coba Produk .....	46
7. Revisi Produk .....	49
8. Uji Coba Pemakaian.....	49
9. Revisi Produk .....	49
10. Produk Massal .....	50
B. Pembahasan .....	50
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>55</b>
A. Kesimpulan .....	55
B. Saran .....	55

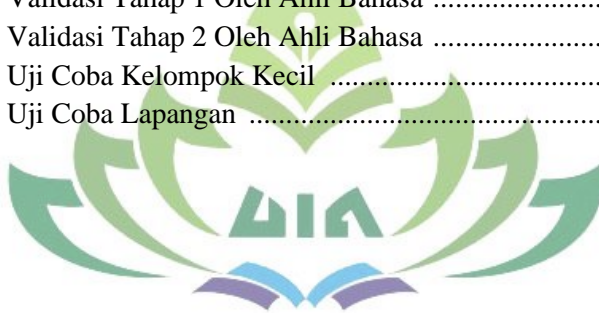
## DAFTAR RUJUKAN

### LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran 2	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1
Lampiran 3	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2
Lampiran 4	Lembar Validasi Ahli Media
Lampiran 5	Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1
Lampiran 6	Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2
Lampiran 7	Lembar Validasi Ahli Bahasa
Lampiran 8	Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1
Lampiran 9	Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2
Lampiran 10	Angket Uji Coba Produk Media Pembelajaran Komik Matematika
Lampiran 11	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
Lampiran 12	Hasil Uji Coba Lapangan
Lampiran 13	Dokumentasi
Lampiran 14	Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
Lampiran 15	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran 16	Komik Matematika

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli .....	29
3.2 Skala Interpretasi Kelayakan .....	30
3.3 Penskoran Pada Angket .....	31
3.4 Skala Interpretasi Kemenarikan .....	31
3.5 Model Desain Keefektivitasan .....	32
3.6 Kategori Effect Size .....	33
3.7 Interpretasi <i>Effect Size</i> .....	34
4.1 Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Materi .....	37
4.2 Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Materi .....	38
4.3 Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media .....	40
4.4 Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media .....	40
4.5 Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Bahasa .....	42
4.6 Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Bahasa .....	43
4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	46
4.8 Hasil Uji Coba Lapangan .....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Diagram Faktor Yang Membuat Pelajaran Matematika Sulit ....	4
1.2 Diagram Media Pembelajaran yang Digunakan Guru .....	5
1.3 Diagram Aplikasi Media Sosial yang Sering Digunakan .....	6
2.1 Tampilan <i>Instagram</i> .....	19
3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D .....	23
3.2 Prosedur Penelitian Yang Dilakukan .....	24
4.1 Tampilan Komik Matematika Di Instagram.....	36
4.2 Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1 Dan Tahap 2 .....	39
4.3 Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1 Dan Tahap 2 .....	41
4.4 Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 Dan Tahap 2 .....	43
4.5 Penambahan Cerita Dan Soal .....	44
4.6 Perbaikan Gambar Pada Materi Keuntungan Dan Kerugian .....	45
4.7 Perbaikan Pada Penulisan .....	46
4.8 Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Dan Uji Coba Lapangan .....	48



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu proses interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik yang telah mempunyai tujuan dan telah ditentukan bersama-sama. Pendidikan ialah suatu proses yang pada awalnya untuk membimbing peserta didik menuju ke tahap kedewasaan yang melalui suatu program sekolah maupun pendidikan di luar lingkungan sekolah.<sup>1</sup> Pembelajaran yang dilakukan di sekolah bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang nantinya dibutuhkan oleh peserta didik.<sup>2</sup> Dalam Al-Qur'an surat Al 'Alaq ayat 1-5 dapat dilihat bahwa Allah Swt. telah mengisyaratkan kepada manusia agar mau belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ  
٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang telah menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhamnulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajari manusia dengan perantaraan kalam. Dia mengajari manusia apa yang belum diketahuinya”.* (QS. Al-Alaq : 1-5)

Makna QS Al-Alaq : 1-5 mengandung tentang alam semesta yang berisi tentang ilmu pengetahuan. Allah SWT. sengaja menciptakan alam semesta ini supaya dapat dipelajari oleh manusia sebagai suatu ilmu pengetahuan. Sejak awal manusia diciptakan, manusia telah diberikan ilmu pengetahuan yang berguna untuk pembeda dengan

---

<sup>1</sup> Muhamad Syazali, 'Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Maple II Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis', Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 6.1 (2015), 91–98.

<sup>2</sup> Fredi Ganda Putra, 'Pengaruh Model Pembelajaran Reflektif Dengan Pendekatan Matematika Realistik Bernuansa KeIslaman Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik', Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 7.2 (2016), 105–116.

makhluk lainnya. Penguasaan berbagai macam ilmu pengetahuan tertentu harus melalui proses pendidikan.

Dalam hal tujuan pendidikan terdapat sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pendidikan, contohnya media pembelajaran yg memanfaatkan internet yang akan menghasilkan proses pembelajaran yg lebih efektif sekaligus lebih efisien.<sup>3</sup> Media pembelajaran adalah merupakan faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Dalam era teknologi dan informasi saat ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan hal yang baru lagi.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk dapat menguasai teknologi informasi dan pengetahuan. Tidak hanya itu berkembang dan majunya zaman dapat dilihat dengan banyak munculnya teknologi aplikasi-aplikasi komputer. Jaringan internet pun telah diluncurkan dan sudah banyak digunakan oleh masyarakat luas, yang seharusnya sudah bisa dimanfaatkan untuk menunjang kemajuan dalam dunia pendidikan.<sup>4</sup> Terdapat hubungan yang erat antara Al-Qur'an dengan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Ilmu pengetahuan dapat ditemukan di dalam Al-Qur'an dengan cara memahami makna yang terdapat pada ayat-ayat Al-Qur'an tersebut. Selain ilmu pengetahuan ayat-ayat Al-Qur'an berisi tentang teknologi. Ayat-ayat Al-Qur'an selalu menantang manusia untuk mempelajari ilmu pengetahuan dari ayat-ayat tersebut, seperti contohnya didalam Surat Ar Rahman ayat 33:

---

<sup>3</sup> Irwandani Irwandani and Siti Juariyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 33–42.

<sup>4</sup> Aji Arif Nugroho and others, 'Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika', *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8.2 (2017), 197–203.

يَمْعَشَرِ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنْ أَسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ  
فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۝ ٣٣

*“Hai sekalian jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan”. (QS. Ar-Rahman : 33)*

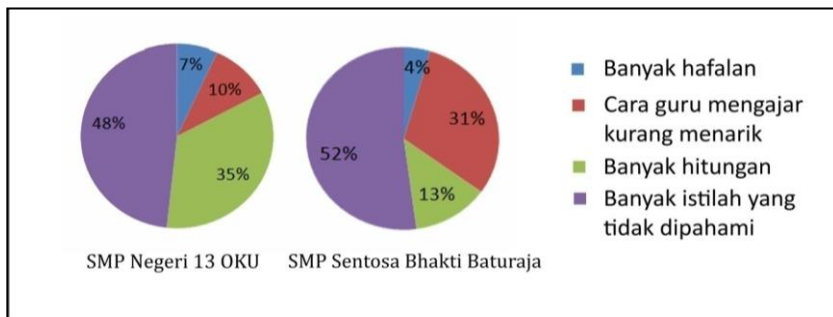
Dalam QS. Ar-Rahman ayat 33 berisi tentang memotivasi manusia untuk mempunyai semangat untuk menuntut ilmu pengetahuan sekaligus ilmu teknologi. Dikarenakan manusia tidak akan bisa menembus langit dan bumi selain dengan kekuatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dunia pendidikan pada saat ini seharusnya bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi contohnya internet berguna untuk dijadikan sebagai bahan atau sarana dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran matematika ialah salah satu manfaat dari adanya internet.<sup>5</sup> Dalam proses pembelajaran matematika peserta didik mengalami beberapa kesulitan dan selain itu matematika juga pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil pra survei pada tanggal 16 Maret 2019 kelas VII di SMP Sentosa Bhakti Baturaja dan SMP Negeri 13 kemudian di dapat data pertama yg menyebutkan apakah pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dipelajari atau tidak.

---

<sup>5</sup> Irwandani Irwandani and Siti Juariyah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran’, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 5.1 (2016), 33–42.

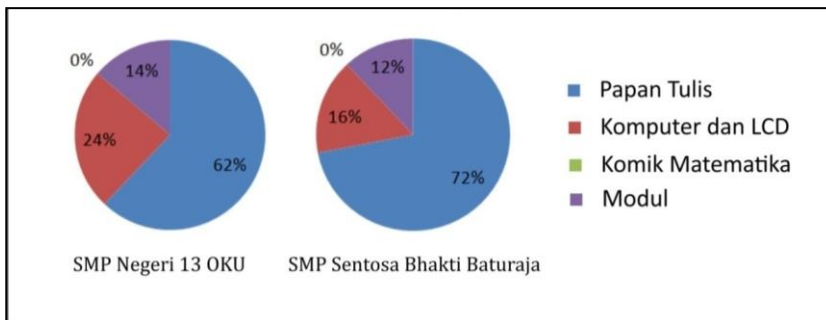


**Gambar 1.1**

Diagram Faktor yang membuat pelajaran Matematika sulit dipelajari Peserta Didik di SMP Negeri 13 OKU dan SMP Sentosa Bhakti Baturaja  
Sumber : Hasil Rekap Kuisioner

Berdasarkan Gambar 1.1 di dapat faktor yang membuat pelajaran Matematika sulit dipelajari di SMP Negeri 13 OKU adalah Banyak Hafalan 7%, Cara guru mengajar kurang menarik 10%, banyak hitungan 35%, banyak istilah yang tidak dipahami 48%. Kemudian di SMP Sentosa Bhakti Baturaja di dapat hasilnya yaitu Banyak Hafalan 4%, Cara guru mengajar kurang menarik 31%, banyak hitungan 13%, banyak istilah yang tidak dipahami 52%. Sehingga di dapat rata-rata paling banyak faktor yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika ialah banyaknya istilah yang tidak dipahami dengan persentase 50%. Kemudian data kedua menyebutkan tentang media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam pembelajaran matematika yang dilakukan oleh peserta didik dan tempat sekolahan yang sama.



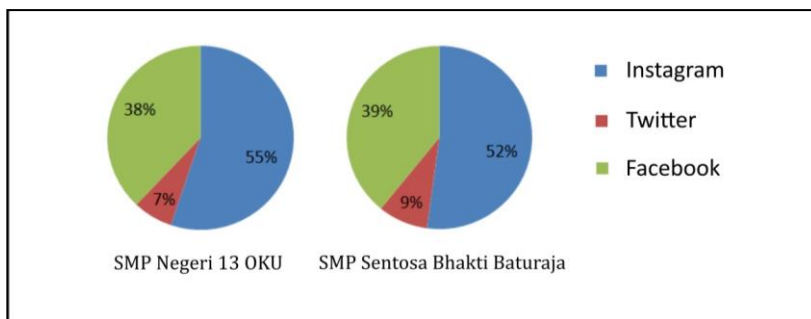


**Gambar 1.2**

Diagram Media Pembelajaran yang digunakan Guru dalam Pembelajaran matematika di SMP Negeri 13 OKU dan SMP Sentosa Bhakti Baturaja  
Sumber : Hasil Rekap Kuisioner

Berdasarkan Gambar 1.2 di dapat hasil Diagram Media Pembelajaran yang digunakan Guru dalam Pembelajaran matematika di SMP Negeri 13 OKU adalah papan tulis 62%, komputer dan LCD 24%, komik matematika 0% dan modul 14%. Kemudian di MTs SMP Sentosa Bhakti Baturaja di dapat hasil nya yaitu papan tulis 70%, komputer dan LCD 17%, komik matematika 0% dan modul 13%. Sehingga diketahui rata-rata paling banyak media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika adalah papan tulis dengan persentase 67% dan rata-rata paling sedikit ialah komik matematika dengan persentase 0%.

Kemudian data ketiga menyebutkan tentang Aplikasi media sosial yang sering digunakan oleh peserta didik yang dilakukan dengan sekolahan dan peserta didik yang sama.



**Gambar 1.3**  
 Diagram aplikasi media Sosial  
 yang sering digunakan oleh Peserta Didik di  
 SMP Negeri 13 OKU dan SMP Sentosa Bhakti Baturaja  
 Sumber : Hasil Rekap Kuisioner

Berdasarkan Gambar 1.3 di dapat aplikasi media Sosial yang sering digunakan oleh Peserta Didik di SMP 13 OKU adalah *instagram* 55%, *twitter* 7%, *facebook* 38%. Dan di SMP Sentosa Bhakti Baturaja di dapat hasilnya yaitu *instagram* 52%, *twitter* 9%, *facebook* 39%. Sehingga di ketahui rata-rata paling banyak aplikasi media sosial yang sering digunakan oleh peserta didik ialah *instagram* dengan persentase 53,5%.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada pendidik, diduga media pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam pembelajaran matematika hanya menggunakan media pembelajaran seadanya, seperti busur, penggaris, jangka dan alat tulis lainnya. Pada saat peneliti melakukan pra survei di kelas VII, materi yang sedang dibahas adalah arimatika sosial dan pendidik menyampaikan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan untuk memahami materi aritmatika sosial, hal tersebut dilihat dari hasil latihan soal peserta didik.

Pada kondisi tersebut, perlu adanya pembaruan dalam media pembelajaran yang telah memanfaatkan teknologi. Salah satunya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram*. Komik ialah suatu gabungan dari kata dan gambar yang menjadi satu kesatuan

dan komik juga mempunyai tujuan yaitu untuk menyebar luaskan informasi apapun kepada pembaca.<sup>6</sup> Komik matematika merupakan komik yang berisi tentang sebuah materi pelajaran matematika yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami pelajaran matematika lebih mudah. Sedangkan bernuansa Islami yang dimaksud disini adalah memberikan nilai-nilai Islam dan keislaman didalam komik matematika tersebut, terutama dalam segi tampilan media, desain media, dan cerita media. Komik matematika akan dibantu dengan media sosial Instagram sebagai salah satu solusi pemanfaatan media sosial untuk media pembelajaran. Dengan berbantuan *Instagram* sehingga dapat membantu siswa untuk belajar sekaligus bermain *smartphone*.

Penelitian terdahulu didapat data bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan media komik sebesar 0,61 dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.<sup>7</sup> Selanjutnya, Pengembangan Media Komik didapat bahwa penelitian ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik.<sup>8</sup> Penelitian media komik dapat meningkatkan Motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.<sup>9</sup> Kebaruan dari penelitian ini adalah terdapat nuansa Islami didalam komik matematika dan penelitian ini dibantu dengan media sosial *instagram*.

Berdasarkan data dan penelitian terdahulu di atas, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami. Bentuk penelitian ini akan diwujudkan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Bernuansa Islami Berbantuan Instagram.

---

<sup>6</sup> Nick Soedarso, “Komik : Karya Sastra Bergambar,” *Humaniora* 6, no. 9 (2015): 496–506.

<sup>7</sup> Aditya Eko Prasetyono, Tontowi Amsia, and Yustina Sri Ekwandari, “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah,” *PESAGI : Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah* 3, no. 6 (2015).

<sup>8</sup> Ani Widyawati and Anti Kolonial Prodjosantoso, ‘Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp’, *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1.1 (2015), 24–35.

<sup>9</sup> Wahyu Nuning Budiarti and Haryanto Haryanto, ‘Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv’, *Jurnal Prima Edukasia*, 4.2 (2016), 233.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik masih mempunyai kesulitan dalam memahami suatu materi.
2. Media pembelajaran yang kurang menarik berakibat siswa tidak memperhatikan pembelajaran.
3. Kondisi pembelajaran yang ada di sekolah masih kurang memanfaatkan perkembangan media pembelajaran

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat ditemukan suatu rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram*?
2. Bagaimana respon validator dan peserta didik terhadap suatu media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram*?
3. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram*?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram*.
2. Mengetahui respon validator dan peserta didik terhadap suatu media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram*.
3. Mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram*.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram* ini sebagai berikut :



1. Melalui media pembelajaran komik matematika ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi sehingga membuat peserta didik mampu menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan suatu pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami yang berbantuan *instagram*, Sehingga dapat memberikan pengalaman yang baru untuk peserta didik.
3. Sebagai bahan tambahan pengetahuan untuk merancang suatu media pembelajaran.

#### **F. Produk yang diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram* pada materi aritmatika sosial untuk peserta didik dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram* memenuhi kriteria komponen kelayakan isi.
2. Media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram* memenuhi kriteria komponen kebahasaan yang baik.
3. Media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram* memenuhi kriteria komponen penyajian yang baik.

#### **G. Karakteristik Produk yang akan dihasilkan**

1. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini komik matematika
2. Produk yang dihasilkan merupakan komik matematika yang bernuansa Islami
3. Komik matematika yang berbantuan *instagram*
4. Produk yang akan dihasilkan terdapat suatu materi pembelajaran yang di kolaborasikan ke dalam komik.

## H. Definisi Operasional

Supaya dapat lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti istilah yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini, peneliti akan menjelaskan beberapa definisi atau istilah operasional yaitu:

1. Komik matematika merupakan komik yang berisi tentang suatu materi pelajaran matematika yang dapat disajikan secara deskriptif maupun naratif yang bertujuan agar peserta didik lebih mudah untuk memahami suatu materi pelajaran matematika.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam bahasa arab dan bahasa latin, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari seorang pengirim kepada seorang penerima pesan. Menurut pendapat nana sudjana, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima.<sup>10</sup>

Menurut Rayandra media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>11</sup>

Sadiman mengatakan bahwa suatu media pembelajaran adalah alat, bahan atau suatu teknik yang berguna dalam kegiatan pembelajaran, dalam hal ini bermaksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara tenaga pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara budaya guna dan tepat guna. Media pembelajaran ialah suatu alat yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk perantara menyalurkan isi materi yang akan disampaikan agar dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik.<sup>12</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat diartikan media pembelajaran ialah alat yang membantu dalam proses pembelajaran. Alat bantu apa pun yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan perhatian sekaligus kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Netriwati Netriwati and Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika*, 1st edn (Bandar Lampung: Permata Net, 2017), 5.

<sup>11</sup> Syafruddin Nurdin and Adriantoni Adriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, 1st edn (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), 119.

<sup>12</sup> Netriwati and Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika*, 5-6.

<sup>13</sup> Nurdin and Adriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, 119-120.

Pada dasarnya media dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia.<sup>14</sup>

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.<sup>15</sup>

## **2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Ibrahim menyatakan seberapa pentingnya media pembelajaran karena dalam media pembelajaran membawa maupun membangkitkan rasa gembira bagi peserta didik sekaligus memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para peserta didik serta menghidupkan suasana pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

- a. Memperbarui penyajian pesan agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah pesan tersebut.
- b. Mengatasi keterbatasan suatu daya indra dan ruang waktu.
- c. Menarik perhatian peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.
- d. Menimbulkan gairah belajar pada peserta didik.
- e. Adanya kemungkinan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan.
- f. Memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan maupun minatnya.
- g. Menyamakan pengalaman dan persepsi antar peserta didik dalam hal menerima pesan.<sup>16</sup>

Beberapa manfaat media pembelajaran dalam pembelajaran ialah sebagai berikut :

---

<sup>14</sup> Devy Yuliasri Kurnia Putri and Gregoria Ariyanti, 'Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)*, 1 (2015), h.22–38.

<sup>15</sup> Nurdin and Adrianoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran*.

<sup>16</sup> Ibid, h.120-121.

- a. Cara meningkatkan kecepatan belajar atau *rate of learning* adalah cara untuk meningkatkan mutu pendidikan, selain itu membantu pendidik untuk menggunakan waktu belajar dengan baik dan mengurangi beban seorang pendidik dalam menyediakan alat dan bahan sehingga tenaga pendidik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
- b. Cara Memberi pendidikan yang bersifat individual yaitu dengan cara mengurangi kontrol dari tenaga pendidik yang kaku dan memberikan kesempatan kepada peserta didik supaya mereka berkembang menurut kemampuannya masing-masing serta membiarkan mereka untuk belajar menurut cara yang mereka mau.
- c. Menyajikan atau merencanakan program pengajaran yang logis dan sistematis supaya dapat memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah.
- d. Pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan manusia untuk memanfaatkan media komunikasi dan informasi, serta data secara lebih konkrit maupun rasional.
- e. Dapat meningkatkan kedekatan saat belajar disebabkan karena pengajaran dapat menghilangkan atau mengurangi jarak antara di dalam kelas maupun di luar kelas.
- f. Dapat memberikan penyajian pendidikan yang lebih luas terutama dengan menggunakan media sosial yang memanfaatkan peristiwa langka.<sup>17</sup>

### 3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut kata *fred percival*, setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan maupun kelemahan. Tenaga pendidik harus mengetahui kelebihan dan kelemahan suatu media pembelajaran yang akan digunakan, karena dapat mengurangi kelemahan atau kekurangan yang akan pendidik gunakan. Tenaga pendidik dapat memilih media pembelajaran berdasarkan kriteria yang mereka

---

<sup>17</sup> Irwandani and Juariyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran, 35"

mau. Kriteria untuk pemilihan media pembelajaran ialah sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai  
Media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang sudah ditetapkan dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- b. Keterpaduan (validitas)  
Media pembelajaran yang tepat harus berisi pelajaran yang bersifat fakta dan konsep sekaligus generalisasi atau prinsip.
- c. Media harus praktis, bertahan, dan luwes.  
Media pembelajaran yang akan digunakan harus mudah diperoleh atau mudah untuk dibuat sendiri, dan media mudah untuk digunakan dimanapun dan kapanpun.
- d. Media pembelajaran yang dipilih harus digunakan dengan terampil dan baik.  
Pendidik harus menggunakan dalam suatu proses pembelajaran.
- e. Mutu teknis.  
Pembuatan visual baik gambar ataupun fotograf harus memenuhi semua teknis tertentu.
- f. Media pembelajaran harus sama dengan taraf berfikir peserta didik.  
Media pembelajaran yang akan digunakan dapat membantu dan menunjang pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran tersebut sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Sedangkan menurut Nana Sudjana, ada beberapa kriteria khusus dalam memilih sebuah media pembelajaran dengan cara merumuskan dalam kata ACTION, yaitu:

- a. *Access*  
Kemudahan dalam mengakses menjadi pertimbangan dalam memilih sebuah media pembelajaran.



b. *Cost*

Media pembelajaran yang efektif yang tidak bernilai mahal. Pendidik harus kreatif dan menguasai materi pelajaran supaya pendidik dapat membuat media pembelajaran yang relatif murah tapi efektif

c. *Technology*

Memilih teknologi untuk media pembelajarann tersebut, bahannya harus tersedia dan mudah menggunakannya.

d. *Interactivity*

Media pembelajaran yang baik merupakan media yang dapat memunculkan komunikasi antar tenaga pendidik dengan peserta didik.

e. *Organization*

Diperlukannya dukungan dari organisasi contohnya kepala sekolah.

f. *Novelty*

Media yang terbaru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik.<sup>18</sup>

## B. **Komik Matematika**

### 1. **Sejarah Komik**

Komik di Indonesia berawal dari banyaknya pengaruh dari agama Islam, Hindu, dan Budha. Kejadian awal ditemukannya sebuah lukisan di suatu dinding Gua Leang-Leng bertempat di Sulawesi Selatan. Lukisan tersebut bergambar candi-candi abad ke-18 dan babi hutan serta ditemukannya gambar-gambar kuno di atas kertas yang berwarna-warni, yang mendekati komik. Gambar yang digabungkan dengan teks yang beraksara Arab dalam bahasa Jawa, peristiwa tersebut dipakai untuk penyebaran agama Islam.<sup>19</sup>

Komik asli Indonesia cukup berkembang dengan pesat dari tahun 1960 sampai dengan tahun 1970 yang menyajikan keberagaman cerita. Contohnya pahlawan, wayang, mistik, humor

<sup>18</sup> Netriwati and Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika*, 21-24.

<sup>19</sup> Imansyah Lubis, 'Komik Fotokopian Indonesia 1998 – 2001', *ITB Journal of Visual Art and Design*, 3.1 (2009), h.57–78.

dan tokoh. Komik sendiri dapat ditemukan di dalam surat kabar yang berupa komik strip sederhana seperti komik Doyok dan Ali Oncom yang menceritakan sisi hidup dalam bermasyarakat dan dikemas dalam bentuk komedi.<sup>20</sup>

## 2. Pengertian Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Tujuan awal dari penciptaan komik hanya untuk kepentingan hiburan semata bukan untuk kegiatan proses.<sup>21</sup>

Esvandiari Sant mengartikan bahwa komik ialah media untuk berkomunikasi yang melalui sebuah gambar dan digabungkan dengan dialog-dialog dan digambarkan ke dalam beberapa adegan. Oleh sebab itu komik dapat menyampaikan suatu pesan dengan jelas. Sedangkan komik matematika merupakan komik yang dibuat untuk mempermudah peserta didik untuk memahami pelajaran matematika. Maulana mengungkapkan bahwa komik matematika ialah komik yang berisi tentang materi pelajaran matematika yang berguna untuk membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran matematika.<sup>22</sup>

## 3. Bentuk-Bentuk Komik

Bonnef mengatakan bahwa komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah *comic strips* dan buku komik dengan istilah *comic books*.

### a. Komik Strip

Jenis komik strip bersambung dapat ditemukan di dalam surat kabar harian atau lewat Internet. Komik strip bersambung ditampilkan dengan cara menyusun gambar secara singkat dan diberikan nomor seri di setiap edisinya.

---

<sup>20</sup> Soedarso, "Komik : Karya Sastra Bergambar, 499."

<sup>21</sup> Daryanto Daryanto, Media Pembelajaran, 2nd edn (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012),h.126.

<sup>22</sup> Putri and Ariyanti, "Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Sekolah Dasar, 26."

Selain komik strip bersambung ada juga komik strip kartun. Komik strip kartun menceritakan tentang sindiran terhadap isu-isu yang sedang terjadi, tetapi tidak melepaskan pendekatan humor.

b. Buku Komik

Komik jenis ini biasanya berbentuk sebuah buku dan biasanya buku komik kebanyakan yang bergenre fiksi. Buku komik menceritakan tentang cerita fiksi. Teknik untuk membuat buku komik yaitu cerita yang berdasarkan berbagai sudut pandang penggambaran sehingga dapat mengundang pembaca.<sup>23</sup>

#### 4. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Begitu banyaknya komik di lingkungan masyarakat dan banyak yang menyukai komik, hal itu berdampak positif karena dapat menjadikan komik sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini komik yang akan digunakan ialah komik yang berbentuk komik strip bersambung. Kelebihan dari komik itu sendiri ialah dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk membaca dan penguasaan kata-kata yang jauh lebih banyak dari anak didik yang tidak menyukai komik.<sup>24</sup>

#### C. Media Bernuansa Islami

Bernuansa Islam tidak dapat diartikan hanya sebatas bersifat Islami semata, tetapi bernuansa Islami lebih dari sekedar pemberian nilai keislaman atau dapat dikatakan bernuansa Islami merupakan mengintegrasikan nilai-nilai Islam. Pengertian integrasi menurut komus ilmiah populer adalah penyatu menjadi satu kesatuan yang utuh; penyatu; penggabungan, pemaduan.<sup>25</sup>

Nilai-nilai Islami dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat mencapai pemahaman, pengetahuan dan penerapan tentang nilai-nilai keislaman. Dengan

---

<sup>23</sup> Soedarso, "Komik : Karya Sastra Bergambar, 510."

<sup>24</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, 127.

<sup>25</sup> Deka Suhendra, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islam Berbantuan Brain Gym" (UIN Raden Intan Lampung, 2017).

melalui pembelajaran matematika dapat ditanamkan nilai-nilai tentang religius pada peserta didik.<sup>26</sup>

Integrasi nilai-nilai keislaman yang dimaksud di sini adalah berkaitan dengan usaha memadukan keilmuan matematika secara umum dengan Islam tanpa harus menghilangkan keunikan-keunikan antara dua keilmuan tersebut.<sup>27</sup> Pengintergrasian nilai-nilai keislaman atau bisa dikatakan bernuansa Islam dalam penelitian ini terfokus pada segi ilustrasi visualnya yang bernuansa Islami, cerita dalam komik matematika yang bernuansa Islami, serta materi yang menanamkan nilai yang sesuai dengan nilai religius.

## D. Instagram

### 1. Sejarah Instagram

*Instagram* diciptakan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger, dua sarjana dari Stanford University di Amerika Serikat. Mereka berdua meluncurkan *instagram* pada bulan Oktober 2010.<sup>28</sup> *Instagram* dirilis pada bulan Oktober tahun 2010, berawal dari dibuat khusus untuk pengguna iOS. Kemudian perusahaan memperluas jangkauan dengan merilis *instagram for android* pada bulan April tahun 2012. Pada tahun itu, jumlah pengguna *instagram* baru berjumlah sekitar 30 juta pengguna. Karena *instagram* dianggap sebagai jejaring media sosial yang juga sangat kompetitif, seminggu kemudian aplikasi *facebook* secara resmi membeli aplikasi *instagram* dengan biaya sebesar US\$1 miliar atau sekitar Rp 9 triliun.<sup>29</sup>

*Instagram* terdiri dari dua kata yaitu “*insta*” dan “*gram*”. Arti kata pertama diambil dari kata “*instant*” yaitu serba cepat atau

<sup>26</sup> Mulia Diana, Netriwati Netriwati, and Fraulein Intan Suri, ‘Modul Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami Dengan Pendekatan Inkuiri’, *Desiamal: Jurnal Matematika*, 1.1 (2018), h.7–13.

<sup>27</sup> Nanang Supriadi, ‘Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman’, *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.1 (2015), h.63–73.

<sup>28</sup> Rini Damayanti, “Diksi Dan Gaya Bahasa Dalam Media Sosial Instagram,” *Widyaloka IKIP Widya Dharma* 5, no. 3 (2018): 261–78.

<sup>29</sup> Eureka Intan Innova, ‘Motif Dan Kepuasan Pengguna Instagram Di Komunitas Instameet Indonesia’, *E-Komunikasi*, 4.1 (2016), 1–11.

mudah, sedangkan kata 'gram' diambil dari 'telegram' yang maknanya dikaitkan dengan media pengiriman informasi yang sangat cepat.<sup>30</sup>

## 2. Pengertian Instagram

*Instagram* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membagi-bagikan foto dan video. Instagram sendiri masih merupakan bagian dari *Facebook* yang memungkinkan teman *Facebook* kita mengikuti akun Instagram kita.<sup>31</sup>

*Instagram* merupakan aplikasi berbagi foto dan video selain itu bisa untuk menerapkan filter digital lalu membagikannya ke media sosial lainnya atau *instagram* sendiri. Cara berkenalan di aplikasi *instagram* ialah dengan cara mengikuti atau *men-follow* akun pengguna *instagram* lainnya. Sehingga dapat berkomunikasi antar sesama pengguna *Instagram* dapat terjalin dengan memberikan komentar/*comment* dan tanda suka/*like* pada foto-foto atau video yang telah diunggah oleh pengguna *instagram* lainnya. Pengikut/*followers* juga menjadi salah satu hal yang penting karena semakin banyak pengikut maka semakin terkenal, selain itu dapat dilihat dari jumlah orang yang memberi tanda suka pada foto atau video tersebut.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Krisna Adji Baskara, Bedjo Sukarno, and Buddy Riyanto, "Motif Penggunaan Instagram Sebagai Referensi Wisata," *Transformasi* I, no. 32 (2017): 1–75.

<sup>31</sup> Rizka Monanda, 'Pengaruh Media Sosial Instagram @Awkarin Terhadap Gaya Hidup Hedonis Di Kalangan Followers Remaja', *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4.2 (2017), h.1–12.

<sup>32</sup> Irwandani and Juariyah, *Op.Cit.*h.35-36.

### 3. Fitur-Fitur Instagram



**Gambar 2.1**

Tampilan *Instagram*

Aplikasi *instagram* sendiri memiliki lima menu utama yang mempunyai fungsinya masing-masing.

#### a. Home Page

*Home page* merupakan halaman depan yang menampilkan beranda(*timeline*) foto atau video terbaru dari sesama pengguna *instagram* yang telah diikuti.

#### b. Explore

*Explore* ialah tampilan dari foto atau video yang populer atau yang paling banyak disukai oleh para pengguna sesama *Instagram*.

#### c. Profil

Profil pengguna *instaram* berisi tentang informasi atau profil dari pengguna *instagram* tersebut. Selain itu fitur profil dapat memperlihatkan jumlah dari foto dan video yang telah diupload dan menampilkan jumlah *follower* dan jumlah *following*.

#### d. New Feed

*News Feed* ialah suatu fitur yang berfungsi untuk menampilkan pemberitahuan terhadap berbagai aktivitas yang sedang dilakukan oleh pengguna *Instagram*. *News feed* terdiri dari dua jenis tab ialah “*Following*” dan “*News*”. Pada tab “*following*” menampilkan semua aktivitas terbaru pada pengguna yang telah diikuti, sedangkan pada tab “*news*” menampilkan pemberitahuan terbaru terhadap semua aktivitas para pengguna *Instagram* lainnya terhadap foto pada akun milik pribadi, dari memberikan komentar atau mengikuti maka pemberitahuan tersebut akan muncul di tab ini.



e. *Stories*

*Stories* ialah fitur yang berfungsi untuk memperlihatkan foto atau video seperti pada fitur *Home*, namun dalam seperti jendela *Stories* atau bisa disebut Cerita foto dan video dan fitur ini mempunyai batas waktu untuk ditampilkan.

## E. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini mengacu pada pengembangan dan penelitian yang dilakukan terlebih dahulu oleh :

1. Nuriza S. pada penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Comic* sebagai Media pembelajaran matematika kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013” hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-Comic* telah layak dan menarik untuk dipergunakan dalam pembelajaran matematika.<sup>33</sup> Persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian sekarang adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik dan perbedaannya terdapat pada penelitian terdahulu mengembangkan *E-Comic* (Komik Elektronik) sedangkan penelitian sekarang mengembangkan Komik matematika bernuansa Islami.
2. Andi Wardana dalam penelitian yang berjudul “pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI” didapat hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Kualitas produk komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak berdasarkan hasil validasi tiga ahli media memperoleh nilai rata-rata 92,91%, tiga ahli materi memperoleh nilai rata-rata 87.87% dan dua respon pendidik memperoleh rata-rata 92,59%, dengan rata-rata skor yang dikategorikan dalam penilaian sangat layak untuk digunakan

---

<sup>33</sup> Nuriza S, “Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013” (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

dalam pembelajaran.<sup>34</sup> Persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian sekarang ialah sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik dan perbedaannya dapat dilihat pada penelitian terdahulu mengembangkan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media pembelajaran komik matematika bernuansa islami berbantuan instagram.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Salah satu yang membuat peserta didik bosan atau tidak memperhatikan pembelajaran adalah kurang menariknya bahan atau media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Dampak dari itu semua dapat membuat peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran yang akan disampaikan yang termuat dalam media pembelajaran.

Mengatasi permasalahan tersebut peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran komik matematika bernuansa Islami berbantuan *instagram*. Materi yang dikemas dalam bentuk komik matematika akan membuat peserta didik untuk belajar. Dikarenakan ilustrasi visual komik matematika yang ditambah nuansa Islami memuat peserta didik memperhatikan pelajaran dan *instagram* juga membuat peserta didik dapat mempermudah belajar karena sifatnya dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

---

<sup>34</sup> Andi Wardana, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas VII SD/MI" (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

## DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhammad Kosim. "Pengembangan Bahan Ajar SMA Berbasis Al Qurun Teaching Model (ATM) Pada Konsep Materi Logaritma." UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Arif Nugroho, Aji, Rizki Wahyu Yunian Putra, Fredi Ganda Putra, and Muhamad Syazali. "Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 197–203.
- Asyhari, Ardian, and Helda Silvia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 1–13.  
<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>.
- Baskara, Krisna Adji, Bedjo Sukarno, and Buddy Riyanto. "Motif Penggunaan Instagram Sebagai Referensi Wisata." *Transformasi* I, no. 32 (2017): 1–75.
- Budiarti, Wahyu Nuning, and Haryanto Haryanto. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv." *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 2 (2016): 233–42.  
<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>.
- Damayanti, Rini. "Diksi Dan Gaya Bahasa Dalam Media Sosial Instagram." *Widyaloka IKIP Widya Dharma* 5, no. 3 (2018): 261–78.
- Daryanto, Daryanto. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012.
- Diana, Mulia, Netriwati Netriwati, and Fraulein Intan Suri. "Modul Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami Dengan Pendekatan Inkuiri." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2018): 7–13.  
<https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1906>.
- Innova, Eureka Intan. "Motif Dan Kepuasan Pengguna Instagram Di Komunitas Instameet Indonesia." *E-Komunikasi* 4, no. 1 (2016): 1–11.  
<http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/4851/4460>.
- Irwandani, Irwandani, and Siti Juariyah. "Pengembangan Media

- Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 33–42. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>.
- Jusmawati, Jusmawati, Hamzah Upu, and Muhammad Darwis. “Efektivitas Penerapan Model Berbasis Masalah Setting Kooperatif Dengan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 11 Makasar.” *Daya Matematis* 3, no. 1 (2015): 30–40.
- Lubis, Imansyah. “Komik Fotokopian Indonesia 1998 – 2001.” *ITB Journal of Visual Art and Design* 3, no. 1 (2009): 57–78. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2009.3.1.5>.
- Monanda, Rizka. “Pengaruh Media Sosial Instagram@ Awkarin Terhadap Gaya Hidup Hedonis Di Kalangan Followers Remaja.” *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau* 4, no. 2 (2017): 1–12.
- Netriwati, Netriwati, and Mai Sri Lena. *Media Pembelajaran Matematika*. 1st ed. Bandar Lampung: Permata Net, 2017.
- Nurdin, Syafruddin, and Adriantoni Adriantoni. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.
- Prasetyono, Aditya Eko, Tontowi Amsia, and Yustina Sri Ekwandari. “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah.” *PESAGI: Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah* 3, no. 6 (2015).
- Putra, Fredi Ganda. “Pengaruh Model Pembelajaran Reflektif Dengan Pendekatan Matematika Realistik Bernuansa Keislaman Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 105–16.
- Putri, Devy Yuliastri Kurnia, and Gregoria Ariyanti. “Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)* 1 (2015): 22–38.
- S, Nuriza. “Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013.” UIN Raden Intan Lampung, 2018.

- Soedarso, Nick. "Komik : Karya Sastra Bergambar." *Humaniora* 6, no. 9 (2015): 496–506.
- Sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. 27th ed. Bandung: ALFABETA, 2018.
- Suhendra, Deka. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islam Berbantuan Brain Gym." UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Suherman. "Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Pola Bilangan Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR)." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2015): 81–90.
- Supriadi, Nanang. "Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2015): 63–73.
- Syazali, Muhamad. "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Maple II Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2015): 91–98.
- Utami, Taza Nur, Agus Jatmiko, and Suherman Suherman. "Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, And Mathematics (STEM) Pada Materi Segiempat." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 165. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2388>.
- Wardana, Andi. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas VII SD/MI." UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Widyawati, Ani, and Anti Kolonial Prodjosantoso. "Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2015): 24–35. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>.